

## Blanche Neige

**Compétence :** - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle). - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) - **Langage :** raconter, jouer une histoire connue



**Choisir** le emplacement par déduction.  
Anticiper, ranger, s'organiser, réfléchir.



**Essayer** de placer les autres personnages.  
Procéder par essai – erreur.



**Orienter** la maison. **Placer** correctement les personnages.  
**Décrire** leur emplacement, leur positions relatives.



**Nommer** les pièces, les couleurs. Compter les sept nains.  
Associer chaque pièce à sa représentation sur le plan.



**Raconter**, jouer l'histoire à l'aide des figurines.



## Blanche Neige

**Compétence :** - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle). - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) - **Langage :** raconter, jouer une histoire connue



**Choisir** le emplacement par déduction.  
Anticiper, ranger, s'organiser, réfléchir.



**Essayer** de placer les autres personnages.  
Procéder par essai – erreur.



**Orienter** la maison. **Placer** correctement les personnages.  
**Décrire** leur emplacement, leur positions relatives.



**Nommer** les pièces, les couleurs. Compter les sept nains.  
Associer chaque pièce à sa représentation sur le plan.



**Raconter**, jouer l'histoire à l'aide des figurines.



## Blanche Neige

**Compétence :** - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle). - Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères. - Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) - **Langage :** raconter, jouer une histoire connue



**Choisir** le emplacement par déduction.  
Anticiper, ranger, s'organiser, réfléchir.



**Essayer** de placer les autres personnages.  
Procéder par essai – erreur.



**Orienter** la maison. **Placer** correctement les personnages.  
**Décrire** leur emplacement, leur positions relatives.



**Nommer** les pièces, les couleurs. Compter les sept nains.  
Associer chaque pièce à sa représentation sur le plan.



**Raconter**, jouer l'histoire à l'aide des figurines.

